



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK
KELOMPOK A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**SELA AMELIA
NPM A11111035**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK
KELOMPOK A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**SELA AMELIA
NPM A11111035**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK
KELOMPOK A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**SELA AMELIA
NPM A11111035**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I



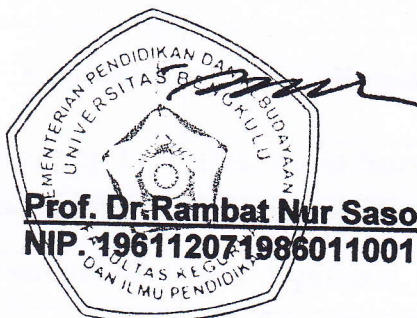
**Drs. Asep Suratman, M.Pd
NIP. 195210151986031001**

Pembimbing II

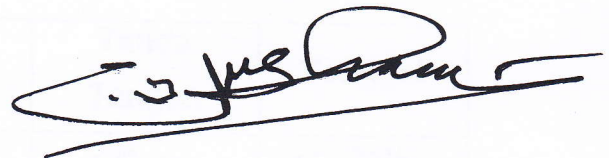


**Dra. Yulidesni, M.Ag
NIP. 195707251985032001**

Dekan FKIP UNIB



**Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB**



**Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi.
NIP. 196101231985031002**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK
KELOMPOK A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

Oleh :

SELA AMELIA
A11111035

Telah Diberitahukan di Depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu
Ujian dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Januari 2014
Pukul : 08.00 s/d Selesai
Tempat : SMA N 1 Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah di periksa dan disetujui oleh dosen pembimbing
Pembimbing I Pembimbing II

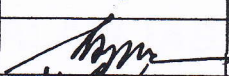

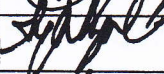
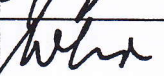


Drs. Asep Suratman, M.Pd
NIP. 195210151986031001



Dra. Yulidesni, M.Ag
NIP. 195707251985032001

Skripsi ini telah di periksa dan disetujui oleh Tim Penguji

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Asep Suratman, M.Pd		10/2 2014
Penguji II	Dra. Yulidesni, M.Ag		10/2 2014
Penguji III	Drs. Syafrizal, MA		9/2 14
Penguji IV	Drs. Wahiruddin Wadin, M.Pd		9/2 2014

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK KELOMPOK A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA BENGKULU SELATAN

Nama : Sela Amelia
Npm : A11111035

Permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah: Apakah melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu: untuk mengetahui kemampuan kognitif anak kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus dua kali pertemuan, dimana masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 12 orang, terdiri atas 5 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah teknik persentase. Pada siklus I keberhasilan menunjukkan terdapat 7 orang (58,33%) dari 12 anak sudah bisa mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, 8 orang (66,67%) dari 12 anak sudah bisa mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan 7 orang (58,33%) dari 12 anak sudah bisa menyusun balok sesuai dengan gambar. Pada siklus II keberhasilan menunjukkan terdapat 10 orang (83,33%) dari 12 anak sudah bisa mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, 11 orang (91,67%) dari 12 anak sudah bisa mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan 11 orang (91,67%) dari 12 anak sudah bisa menyusun balok sesuai dengan gambar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui permainan balok dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. Disarankan kepada guru bahwa permainan balok dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran.

ABSTRACT

IMPROVE THE COGNITIVES OF CHILDREN BEAM THROUGH THE GAME OF LOG GROUP A PAUD QURATUL UYUN PASAR MANNA BENGKULU SELATAN

Name : Sela Amelia
Npm : A11111035

Research problems of this class action is: Whether through the beam can improve abilities in children group A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. As for the purpose of this action research is: to determine the cognitive abilities of children in group A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. Research methods used in. This study action research using 2 cycles and each cycle two meetings, wherein each cycle consisting of planning, implementation, observation, evaluation, and reflection. Research subject is a child group numbering 12 people, consisting of 5 boys and 7 girls. Data collection carried out by the technique of observation and documentation. While the analysis of the data used is technique percentage. In cycle I success shows there (58,33%) of the 12 children are able to sort the beam from the large to small, 8 children (66,67%) of the 12 children have been able to classify according to the shape and 7 people (58,33%) of the 12 children were able to prepare the beam in accordance with the drawing. Demonstrated success in cycle II there were 10 men (83,33%) of the 12 children can sort the beam from the large to small, 11 people (91,67%) of the 12 children have been able to classify the beams according to the shape and 11 people (91,67%) of the children were able to prepare the beam in accordance with the drawings. Conclusions of this study are through games can increase children's cognitive block group A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan. Suggested to teacher that can be used as an alternative bean games in learning.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sela Amelia
NPM : A1I111035
Jenis Kelamin : Perempuan
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah.

Demikianlah, jika dikemukakan hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukuman yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2014

Yang membuat pernyataan

Sela Amelia
A1I111035

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *Aku bisa..
Harus bisa...
Dan Pasti bisa...!!!!!!!*
- *Saat orang lain merendahkan...
Tak boleh bersedih hati..
Jadikan itu kekuatan terbesar..
Dan buktikan pada mereka,aku mampu lebih dari yang mereka pikir..
Aku mampu wujudkan mimpi,harapan dan cita-cita.
Dan menunjukkan pada dunia bahwa aku bisa...!!!!*
- *Saat merasa lelah,ingatlah bahwa apa yang di lakukan sekarang
untuk kebahagiaan orang-orang yang menyayangi khususnya orang tua..
Maka terus semangat wujudkan mimpi besar itu,,
Karena suatu kebahagiaan yang luar biasa yaitu ketika aku bisa membuat kedua orang
tuaku menangis bahagia dan bangga atas keberhasilanku...*

PERSEMBAHAN

Sujud syukur pada-Mu ya robbi, setelah aku lewati masa yang sulit namun kugenggam jua harapanku ini. Kupersembahkan dengan tulus karyaku ini kepada :

- *Kedua orang tua saya yang sangat luar biasa yaitu bapak saya NAZUARDI dan ibu saya tercinta ROSMALENA yang telah mendo'akan saya dan memotivasikan saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala keterbatasan hidup kita. Ibu tiada pernah ada yang bisa menggantikan dirimu didalam hatiku dan bapak,tiada pernah aku sanggup menggantikan setiap tetesan keringat dan air mata kasih sayangmu, spesial skripsiku ini aku persembahkan untuk kalian..*
- *Untuk kakak saya RENA HENDARTI dan suaminya MUGI ERWANTO dan YUDI APRILANSYA dan istrinya DESMI YATI YUNITA yang saya sayangi yang telah memberikan semangatnya terima kasih banyak atas semuanya.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang selalu menjadi tauladan bagi umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan.**

Selama penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang amat berarti, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi selaku Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
3. Bapak Drs. Asep Suratman, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, masukan dan kesabarannya dalam membimbing penulis dari awal penyusunan proposal hingga dapat menyelesaikannya dengan baik.

4. Ibu Dra. Yulidesni, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun proposal ini hingga dapat terselesai dengan baik.
5. Ibu Rini,S.Pd selaku Kepala PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan.
6. Kedua orang-tua saya serta kedua kakak saya yang telah memberikan dorongan dan doa yang tulus dalam pembuatan skripsi ini.
7. Teman dekat saya Ayati, Anggi, Pita, Zubaidah yang mana juga banyak memberikan bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Semoga seluruh bantuan dan bimbingan dari semua pihak yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa serta penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Walaikumsalam wr.wb

Bengkulu, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah Penelitian	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti.....	9
1. Kognitif	9
a. Pengertian Kognitif.....	9
b. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	10
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Subjek Pendidikan.....	13
d. Tujuan Perkembangan Kognitif	15

e. Pentingnya Perkembangan Kognitif.....	16
f. Macam-Macam Media Perkembangan Kognitif	18
2. Permainan	19
a. Pengertian Permainan.....	19
b. Fungsi Permainan	20
c. Jenis-Jenis Permainan	20
3. Balok	22
a. Pengertian Balok.....	22
b. Macam-Macam Balok.....	22
c. Fungsi Atau Kegunaan Balok Atau Kotak Bangunan.....	23
d. Tahapan Bermain Balok	23
4. Hubungan Permainan Balok dengan Pengembangan Kognitif Anak	27
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi.....	27
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	28
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Partisipan dalam Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Instrumen-instrumen Pengumpul Data yang Digunakan	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	42
H. Indikator Keberhasilan.....	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
B. Deskripsi Siklus I	45
C. Deskripsi Siklus II	58
D. Pembahasan Penelitian	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	80
RIWAYAT HIDUP	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas.....	32
Tabel 3.2	Aspek yang dinilai pada kognitif anak melalui permainan balok	41
Tabel 3.3	Kategori Skor Hasil Obsevasi	42
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I	48
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II.....	54
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I	62
Tabel 4.4	Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan II.....	69
Tabel 4.5	Peningkatan siklus I dan siklus II.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas.....	29
-----------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	81
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I	82
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Siklus I	84
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II	88
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Siklus II	89
Lampiran 6	Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus I	93
Lampiran 7	Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus II	95
Lampiran 8	Kriteria Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak.....	97
Lampiran 9	Lembar Obsevasi Aktivitas Guru Siklus I.....	98
Lampiran 10	Lembar Obsevasi Aktivitas Guru Siklus II	100
Lampiran 11	Kriteria Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Guru	102
Lampiran 12	Dokumentasi.....	105
Lampiran 13	Pernyataan Kesiediaan Menjadi Teman Sejawat	116
Lampiran 14	Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian Dari Sekolah	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah “ usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara “ (pasal 1, butir 1).

Dalam pembukaan UUD 1945 ada kalimat yang berbunyi “ Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” Dan sebagai bentuk dari perwujudan UUD 1945 tersebut Pemerintah membuat UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : “Pendidikan Anak Usia Dini” (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Anak belajar melalui seluruh pancaindranya, melalui berbagai macam alat-alat indranya. Indra penglihatan, indra penciuman, indra perabaan, indra pendengaran, kekuatan motorik halus maupun motorik kasarnya (tangan dan jari-jari, kakinya) serta kemampuan berpikir, bernalar, mengingat, memproses segala informasi yang diperolehnya dilingkungan (Mutiah,2010: 11)

Berdasarkan PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, program pembelajaran TK<RA dan bentuk lain yang sederajat dilaksanakan dalam konteks bermain yang dapat dikelompokkan menjadi :

1. Bermain dalam rangka pembelajaran agama dan akhlak mulia.
2. Bermain dalam rangka pembelajaran sosial dan kepribadian.
3. Bermain dalam rangka pembelajaran orientasi dan pengenalan pengetahuan dan teknologi.

4. Bermain dalam rangka pembelajaran estetika.
5. Bermain dalam rangka pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Struktur program kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan meliputi: (1) pengembangan nilai-nilai agama dan moral, (2) pengembangan kemampuan fisik motorik, (3) Pengembangan kemampuan kognitif, (4) Pengembangan kemampuan bahasa dan (5) pengembangan kemampuan sosial emosional anak.

Dari lima aspek perkembangan tersebut, diharapkan akan meningkatkan perkembangan di bidang akademik anak usia dini, jika perkembangan tersebut tidak ditangani atau dikembangkan dengan baik akan merugikan perkembangan anak sampai anak dewasa.

Dapat kita ketahui bahwa kognitif pada anak usia dini sangat penting dikembangkan, karena perkembangan kognitif ini adalah perkembangan dasar yang mencakup segala bidang perkembangan anak. Oleh sebab itu guru dituntut agar memberikan rangsangan atau stimulasi kepada anak usia dini melalui berbagai media salah satunya yaitu menggunakan media balok.

Perkembangan kognitif anak usia dini menurut Piaget merupakan tahap praoperasional yang mana pada tahap ini anak-anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan

gambar-gambar. Tahapan ini anak menggunakan desain-desain acak untuk menggambarkan orang, rumah, mobil, awan dan sebagainya; mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura” (permainan seolah menganggap dirinya sebagai seseorang/sesuatu), mulai menggunakan pemikiran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan.

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Depdiknas,2004: 6).

Agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik maka guru harus membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan teknik belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan yang tepat dan menarik minat anak.

Menurut Piaget dalam Mutiah (2010: 138) , permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutny struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan

permainan memberikan *setting* yang sempurna bagi latihan ini. misalnya anak yang baru saja belajar besar-kecil mulai bermain dengan menyusun balok melalui cara-cara yang berbeda.

Permainan balok adalah salah satu jenis permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak karena balok adalah potongan-potongan kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Yudhistira,2001: 1). Balok merupakan media yang mudah di dapat atau terjangkau untuk dibeli, tidak berbahaya, memiliki bermacam-macam bentuk, ukuran, jenis dan warna sehingga memiliki daya tarik pada anak dan dengan bermacam-macam bentuk, jenis, ukuran dan warna dapat meningkatkan pengetahuan anak.

Diharapkan dengan permainan balok, perkembangan kognitif anak dapat meningkat. Balok merupakan alat permainan yang bermacam bentuk,ukuran dan warna sehingga membantu anak dalam mengenal bentuk,warna,ukuran serta menghubungkanya dengan bentuk kotak bangunan yang biasa mereka lihat sehari-hari, mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangun sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas mereka, mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak.

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok A di PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih banyak kemampuan kognitifnya belum berkembang dengan baik sehingga pada saat anak ditanya macam-macam bentuk, warna dan ukuran benda-benda di sekitar anak masih banyak salah menjawab. Hal ini disebabkan oleh: 1) kurang bervariasinya guru memilih media yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, 2) guru hanya belajar pengenalan huruf dan angka saja, 3) kurangnya motivasi dan pujian yang diberikan guru kepada anak ketika anak berhasil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak melalui permainan balok.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: ” ***Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Kelompok A Paud Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan*** “.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Ruang lingkup yang dijadikan fokus penelitian yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak banyak sekali diantaranya media yang dapat meningkatkan kognitif anak yaitu: balok/ kotak bangunan, kotak marjan, kotak huruf untuk merangsang minat baca, papan pengenalan warna, papan planel, papan geometris, kotak pos, boneka, loto , domino, gelas berbagai ukuran, ukuran panjang, kotak

kubus, papan pengenalan alat peraba(kasar,halus), bak air (ember), bak pasir, buku-buku (Sujiono,dkk.,2005: 8.15-8.16).

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup dan fokus penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak maka tidak semua area dan fokus penelitian yang sudah diidentifikasi di atas akan diteliti disebabkan beberapa keterbatasan maka peneliti dalam penelitian ini menitik beratkan pada area dan fokus penelitian yang menggunakan media balok karena (1) balok tidak berbahaya, (2) mudah didapat atau terjangkau untuk dibeli, (3) memiliki bermacam-macam bentuk, ukuran, jenis dan warna sehingga memiliki daya tarik pada anak, (4) dengan bermacam-macam bentuk, jenis, ukuran dan warna dapat meningkatkan pengetahuan anak.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Apakah melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan ? ”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Meningkatkan ilmu pengetahuan anak atau kemampuan kognitif anak.
- b. Membuat anak bebas berekspresi atau manipulasi.
- c. Membuat anak bahagia dengan kegiatan bermain sambil belajar.
- d. Dapat meningkatkan daya pikir anak yang kreatif.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Meningkatkan keprofesionalan guru.
- b. Guru dapat mengetahui di mana letak kekurangan atau kelemahan anak dalam bermain balok.
- c. Memperbaiki kualitas pengajaran.

3. Manfaat Bagi PAUD

- a. Meningkatkan kualitas, mutu dan kemajuan sekolah.
- b. Memperbaiki kualitas tamatan anak di PAUD Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan.
- c. Dapat menghasilkan lulusan anak yang cerdas dan kreatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Myrnawati dalam Primazip (2013: 3) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berpikir atau proses pengolahan informasi. Istilah cognitive berasal dari kata cognition yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. .
(<http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anakm-usia-dini/>)

Sujiono,dkk (2005:1.2) mendefinisikan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sedangkan menurut Witherington dalam Sujiono,dkk.,mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah (Sujiono,dkk.,2005: 1.12) selain itu menurut Hunt dalam Sujiono,dkk.,

mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra (Sujiono,dkk.2005: 1.3).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir dalam mengolah informasi yang diterima oleh panca indra untuk membantu mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah.

b.Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Asrori (2009: 49-50) membagi perkembangan kognitif dalam empat tahapan yaitu :

1) Tahap Sensorimotor

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan-kecenderungan sensori-motoris yang amat jelas. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motoris tersebut. Menurut Piaget, pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya.

2) Tahap Praoperasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif; dalam arti semua perbuatan rasionalnya tidak didukung

oleh pemikiran tapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya.

Pada tahap ini, menurut Piaget, anak sangat bersifat egosentris sehingga sering kali mengalami masalah dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dengan orang tuanya. Dalam berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung sulit untuk dapat memahami pandangan-pandangan orang lain dan lebih banyak mengutamakan pandangan-pandangan sendiri. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, ia masih sulit untuk membaca kesempatan atau kemungkinan-kemungkinan karena masih punya anggapan bahwa hanya ada satu kebenaran atau peristiwa dalam setiap situasi.

Pada tahap ini anak tidak hanya ditentukan oleh pengalaman indrawi saja, tetapi juga pada intuisi. Anak mampu menyimpan kata-kata serta menggungkannya, terutama yang berhubungan erat dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini anak siap untuk belajar bahasa, membaca atau bernyanyi.

3) Tahap Operasional Konkrit

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah mulai berkembang rasa ingin tahunya. Pada tahap ini, menurut

Piaget, interaksi dengan lingkungan, termasuk dengan orang tuanya, sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dalam cara-cara yang kurang egosentris dan lebih obyektif.

Pada tahap ini juga, anak sudah mulai memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang kongkrit.

4) Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada masa ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari pemikiran logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugas.

Pada tahap ini, menurut Piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas terjangkau, banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat berinteraksi dengan orang dewasa.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Subjek Pendidikan

Menurut Asrori (2009:52-54) adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif atau intelek anak adalah :

1) Karakteristik Tahap Sensori Motoris (Usia 0-2 tahun)

- a) Segala tindakannya masih bersifat naluriah
- b) Aktivitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- c) Individu baru mampu melihat dan meresapkan pengalaman, tetapi belum mampu untuk mengkatagorikan pengalaman itu.
- d) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek kongkrit melalui skema-skema sensori motorisnya.

2) Karakteristik Tahap Praoperasional (Usia 2-7 tahun)

- a) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- b) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- c) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa kongkrit, meskipun logika tentang hubungan sebab akibat itu belum tentu tepat.
- d) Cara berpikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berpikir imanitatif, berbahasa egosentris, memiliki

“aku” yang lebih tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi, perkembangan bahasa mulai pesat.

3) Karakteristik Tahap Properasional Konkrit (Usia 7-11 tahun)

- a) Segala sesuatu dipahami oleh individu sebagai yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami.
- b) Cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis.
- c) Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri.

4). Karakteristik Tahap Operasional Formal (Usia 11 tahun ke atas)

- a) Individu dapat mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi.
- b) Individu mulai mampu berpikir logis dengan obyek-obyek yang abstrak.
- c) Individu mulai mampu memecahkan persoalan-persoalan yang bersifat hipotetis.
- d) Individu bahkan mulai mampu membuat prakiraan di masa depan.
- e) Individu mulai mampu mengintropeksi diri sendiri sehingga kesadaran diri sendiri dapat berkembang dengan baik.
- f) Individu mulai mampu membayangkan peranan-peranan yang akan diperankan sebagai orang dewasa.

g) Individu mulai mampu untuk menyadari diri, mempertahankan kepentingan masyarakat dilingkungannya dan kepentingan seseorang dalam masyarakat tersebut.

d. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Depdiknas,2004: 6).

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2010 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang ingin dicapai pada anak pada konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yaitu:

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran yang berindikator: a) Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi, b) Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman, c) Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda,hewan dan tanaman menurut jenisnya.

- 2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama dan tidak sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan dengan dua versi yang berindikator: a) Menunjukkan benda ke dalam kelompok yang sama, b) Menunjukkan benda yang sejenis, c) Mengelompokkan benda yang sejenis, d) Mengelompokkan benda yang berpasangan dengan dua versi.
- 3) Mengenai pola AB-AB dan ABC-ABC yang berindikator: a) Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk, b) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan.
- 4) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna yang berindikator: a) Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya, b) Mengurutkan benda dari panjang-pendek atau sebaliknya, c) Mengurutkan benda berdasarkan warna, d) Mengurutkan benda dari tebal-tipis atau sebaliknya.

e. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Menurut Sujiono,dkk (2005: 1.16-1.17), pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus

memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut.

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatan terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3) Pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

f. Macam-Macam Media Pengembangan Kognitif

Menurut Sujiono,dkk (2005: 8.15-8.16) berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kognitif anak diantaranya adalah :

- 1) Balok/ kotak bangunan
- 2) Kotak marjan
- 3) Kotak huruf untuk merangsang minat baca
- 4) Papan pengenalan warna
- 5) Papan planel
- 6) Papan geometris
- 7) Kotak pos
- 8) Boneka
- 9) Loto
- 10) Domino
- 11) Gelas berbagai ukuran
- 12) Ukuran panjang
- 13) Kotak kubus
- 14) Papan pengenalan alat peraba,kasar,halus
- 15) Bak air (ember)
- 16) Bak pasir
- 17) Buku-buku (story reading)

2. Permainan

a. Pengertian permainan

Mutiah (2010: 113) mengemukakan bahwa permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi (Mutiah,2010: 113).

Sebagian besar waktu anak-anak,terutama anak kecil, berinteraksi dengan sebaya mereka,merupakan waktu bermain. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang dan permainan sosial adalah salah satu jenisnya (Santrock,2007: 216).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak melalui cara yang menyenangkan dan membuat anak merasa senang dengan cara yang bervariasi.

b. Fungsi Permainan

Menurut Santrock (2007: 217) fungsi permainan yaitu :

- 1) Permainan mengendurkan ketegangan.
- 2) Mempercepat perkembangan kognitif.
- 3) Meningkatkan eksplorasi.
- 4) Meningkatkan afiliasi dengan sebaya; bermain menaikkan kemungkinan anak saling berinteraksi dan berbincang.

c. Jenis-jenis Permainan

Menurut Mutiah (2010: 115), terdapat beberapa macam jenis permainan yaitu :

- 1) Main peran

Main peran disebut juga main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, emosional anak pada masa tiga sampai enam tahun.

a. Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu.

b. Mikro

Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan.

2) Main pembangunan

Main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya dikemudian hari.

a. Main pembangunan sifat cair

Ada bermacam-macam alat bermain yang digunakan dalam main pembangunan sifat cair, di antaranya : air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, *play dough*, plastisin, krayon, cat, pulpen, pensil, arang, kapur, cat air dengan kuas, cat minyak.

b. Main pembangunan terstruktur

Ada bermacam-macam alat bermain yang digunakan dalam main pembangunan sifat terstruktur, di antaranya : balok unit, balok berongga, balok berwarna, puzzle dua dimensi, puzzle tiga dimensi, barang-barang bekas (dus besar-kecil, botol, cup es krim, stik dan lain-lain).

3. Balok

a. Pengertian Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama, yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Yudhistira,2001: 1).

Menurut peneliti balok merupakan potongan kayu yang bermacam-macam bentuk, ukuran dan warna.

b. Macam-Macam Balok

Menurut Sujiono,dkk (2005: 8.16-8.18) berbagai kotak dan balok yang diperkenalkan kepada anak bisa dalam berbagai bentuk. Berikut ini adalah contoh-contoh bentuk dan ukurannya. Setiap bentuk tersebut bisa diberi warna ataupun berbeda, pilihlah kayu yang ringan, lembut dan bisa dibentuk sesuai keinginan. Kotak bangunan terdiri dari :

1. Persegi panjang
2. Kubus
3. Segitiga sama kaki
4. Balok panjang 12 cm
5. Kepingan bulat lubang ditengah

6. Persegi panjang salah satu ujung runcing membentuk segitiga
7. Silinder panjang
8. Silinder pendek
9. Keping bujur sangkar berlubang di tengah
10. Persegi panjang di tengah berlubang dua dan salah satu ujungnya runcing dan ujung yang lainnya di iris menyusut ke dalam
11. Persegi panjang lubang lima
12. Persegi panjang lubang enam

c. Fungsi atau Kegunaan Balok atau Kotak Bangunan

1. Memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang biasa mereka lihat sehari-hari
2. Mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangun sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas mereka.
3. Mengembangkan daya pikir dan kreatifitas anak.

d. Tahapan Bermain Balok

Firdaus (2011: 1) mengungkapkan bahwa tahapan bermain balok yaitu :

1) Tahap 1 tanpa bangunan

Anak meneliti ciri-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.

2) Tahap 2 susunan garis lurus ke atas

Anak menumpuk atau menyusun balok-balok.

3) Tahap 3 susunan garis lurus ke samping

Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.

4) Tahap 4 susunan daerah lurus ke atas

Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok atau menumpuk garis demi garis (sisi demi sisi menumpuk).

5) Tahap 5 susunan daerah mendatar

Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.

6) Tahap 6 ruang tertutup ke atas

Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan di antara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.

7) Tahap 7 ruang tertutup mendatar

Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.

8) Tahap 8 menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat

Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok; menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.

9) Tahap 9 ruang tertutup tiga dimensi

Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka; menjadi ruang tertutup tiga dimensi.

10) Tahap 10 menggabungkan atau mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan

Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (daerah), dan tiga dimensi (ruang). Belum diberi nama!

11) Tahap 11 mulai memberi nama

Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda” walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti “benda” itu, tetapi tetap mewakili pikiran anak.

12) Tahap 12 satu bangunan, satu nama

Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda;” satu bangunan merepresentasikan satu benda. Beberapa tahapan sebelumnya harus ada, jangan disilaukan oleh nama atau cerita.

13) Tahap 13 “bentuk-bentuk” balok diberi nama

Anak memberi nama “bentuk-bentuk ” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”. Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk obyek (contoh: kursi).

14) Tahap 14 memberi nama obyek-obyek yang terpisah.

Anak membangun bangunan termasuk obyek-obyek yang terpisah; memberi nama pada masing-masing obyek tersebut.

15) Tahap 15 merepresentasikan ruang dalam

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam; ruang dalam belum sempurna.

16) Tahap 16 obyek-obyek di dalam ditempatkan di luar

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar; obyek di dalam ditempatkan di luar.

17) Tahap 17 representasi ruang dalam & ruang luar secara tepat

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar. Obyek-obyek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat.

18) Tahap 18 bangunan dibangun sesuai skala

Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah; beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan.

19) Tahap 19 bangunan yang terdiri dari banyak bagian Anak membangun secara rumit; terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala.

<http://tkittamanfirdaus.wordpress.com/2011/09/30/bermain-di-sentra-balok/>

4. Hubungan Permainan Balok dengan Pengembangan Kognitif Anak

Balok merupakan alat permainan yang bermacam bentuk, ukuran dan warna sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran balok serta menghubungkannya dengan bentuk bangunan yang biasa anak lihat sehari-hari yang meningkatkan pengetahuan anak dalam proses berpikir.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi Tindakan yang Dipilih

Pada pelaksanaan penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani dan Wihardit (2009: 1.4) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin, konsep penelitian tindakan kelas yang diperkenalkan Kurt Lewin ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, aksi, observasi dan refleksi.

Pendekatan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif artinya guru bersama-sama dengan teman seprofesinya melakukan pembelajaran guna memperbaiki hasil belajar.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan terkait dengan judul penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nazillah Fadillah Sutarmanto tahun 2012 dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Penggunaan Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 05 Satu Atap SDN 14 Tanjung Baik Budi Ketapang Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak dengan media balok pada tindakan siklus I pertemuan ke-1 menunjukkan skor 40% pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 53%, selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-1 mengalami peningkatan dengan skor 66% dan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 80%.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Penelitian ini disusun berdasarkan panduan penulisan skripsi program sarjana (S1) kependidikan bagi guru dalam jabatan. Disusun oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Tahun 2011. Buku- buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang diangkat, yaitu tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan balok.

BAB III

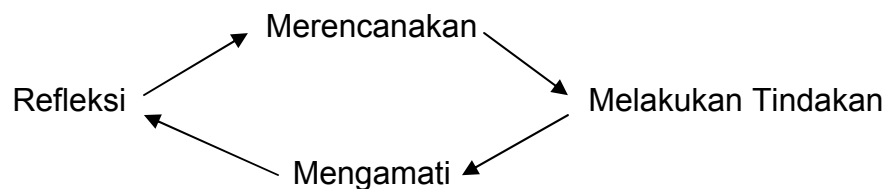
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani dan Wihardit,2009: 1.4).

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin, konsep penelitian tindakan kelas yang diperkenalkan Kurt Lewin ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, aksi, observasi, dan refleksi.

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas



Bagan 3.1
Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut
Wardhani dan Wihardit

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan langsung dengan tema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk mengajar. Menentukan rencana pelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

2. Aksi atau Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi (tindakan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas.

3. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dalam tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan kelas dan rencana yang sudah dibuat, data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data dianalisis dengan menggunakan persentasi. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi ini, guru tidak harus bekerja sendiri tetapi guru bisa dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat/ pakar).

4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan observasi (pengamatan). Dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan-tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Apabila hasil yang dicapai belum mencapai hasil hipotesis tujuan maka dilakukan siklus kedua dan siklus berikutnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diberi makna bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu tindakan dalam bentuk kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di PAUD Quratul Uyun Kelurahan Belakang Gedung Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, yang merupakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) swasta di bawah unit instansi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Bengkulu Selatan.

Penelitian tindakan kelas (PTK), dilakukan atau dilaksanakan pada bulan Oktober 2013 sampai Januari 2014, yang dilakukan pada semester

C. Partisipan dalam Penelitian

Bidang pengembangan yang dijadikan subjek PTK ini yaitu kemampuan kognitif anak. Adapun kelas yang digunakan yaitu anak-anak Kelompok A Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Quratul Uyun Pasar Manna Bengkulu Selatan dengan jumlah anak sebanyak 12 orang yaitu 5 orang laki-laki dan 7 orang perempuan yang masing-masing anak berusia antara 4-5 tahun, jumlah guru 2 orang.

D. Prosedur Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan dua siklus tindakan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dalam penelitian dengan pembuatan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian yang disesuaikan dengan tema (lingkungan), mengalokasikan waktu, menyiapkan bahan dan media balok serta merencanakan permainan balok yang dilakukan pada proses belajar mengajar berlangsung hari itu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan setiap siklus, terbagi atas 4 tahap pembelajaran yang meliputi:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak, berdoa, bernyanyi dan absen. Guru menyampaikan hari, tanggal, bulan dan tahun. Guru menyampaikan tema lingkungan dan sub tema sekolahku, kemudian guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan tema dengan cara tanya jawab untuk menarik perhatian anak. Guru menjelaskan macam-macam dan bentuk balok serta memberikan contoh cara mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar kepada anak.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memberikan tugas kepada anak dengan 3 kegiatan yaitu mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar.

3. Istirahat makan

Setelah melakukan pembelajaran pada kegiatan inti, anak dipersilahkan untuk istirahat di luar sebentar, setelah selesai istirahat anak disuruh masuk berbaris di depan wc sambil antri mencuci tangan, setelah itu anak disuruh duduk dengan rapi, sebelum makan anak diajak bernyanyi “sebelum kita makan” dan berdoa sebelum makan, kemudian makan bersama, selama makan anak diingatkan

agar tidak bersuara dan membuang sampah pada tempatnya. Setelah selesai makan anak disuruh membereskan tempat makanan, setelah itu anak diajak berdoa sesudah makan bersama. Kemudian guru menyuruh anak duduk yang rapi kembali langsung meneruskan pada kegiatan penutup atau akhir.

4. Kegiatan akhir

Pada kegiatan penutup, guru menanyakan kembali tentang kegiatan inti yang telah dilakukan tadi, memberi tahu siapa yang sudah bisa melakukan kegiatan mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar dan untuk anak yang belum dapat mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar, diberikan dorongan dan motivasi. Dilanjutkan dengan bernyanyi, setelah itu guru menginformasikan tentang kegiatan esok diteruskan dengan berdoa sebelum pulang, salam, pesan, dan pulang.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama melakukan penelitian tindakan kelas penulis melakukan observasi bersama teman sejawat Vivin Novarina, A.Ma yaitu mengamati kemampuan anak saat belajar di dalam kelas. Apakah kemampuan kognitif anak sudah meningkat melalui permainan balok.

Evaluasi penilaian aspek-aspek yang dinilai dalam permainan balok yaitu: (1) kemampuan anak dalam mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, (2) kemampuan anak dalam mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan (3) kemampuan anak dalam menyusun balok sesuai dengan gambar.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan (Observasi) dan evaluasi. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Secara kolaboratif peneliti bersama mitra peneliti mengadakan refleksi terhadap kemajuan dan kekurangan dari kegiatan permainan balok untuk mengembangkan kognitif anak, Kemudian secara bersama membahasnya untuk ditindaklanjuti pada siklus kedua.

Hasil yang didapat pada siklus pertama dengan permainan balok ternyata belum berhasil karena anak-anak tidak bersemangat dalam mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar. Serta anak-anak belum memahami konsep bentuk sama dan tidak sama, besar ke kecil serta menghubungkan apa yang anak lihat dengan yang dibuat anak. Maka siklus pertama ini akan ditindaklanjuti pada siklus kedua.

2.Siklus Kedua

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dalam penelitian dengan pembuatan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian yang disesuaikan dengan tema (lingkungan), mengalokasikan waktu, menyiapkan bahan dan media balok serta merencanakan permainan balok yang dilakukan pada proses belajar mengajar berlangsung hari itu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan setiap siklus, terbagi atas 4 tahap pembelajaran yang meliputi:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal guru mengawali dengan salam, menyapa anak, berdoa, bernyanyi dan absen. Guru menyampaikan hari, tanggal, bulan dan tahun. Guru menyampaikan tema lingkungan dan sub tema sekolahku, kemudian guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan tema dengan cara tanya jawab untuk menarik perhatian anak. Guru menjelaskan macam-macam balok dan memberikan contoh mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar, serta melibatkan anak untuk mencoba ke depan terlebih dahulu dan menerangkan

aturan kegiatan serta melakukan kegiatan dengan cara perlombaan.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memberikan tugas kepada anak dengan 3 kegiatan yaitu mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar.

3. Istirahat makan

Setelah melakukan pembelajaran pada kegiatan inti, anak dipersilahkan untuk istirahat di luar sebentar, setelah selesai istirahat anak disuruh masuk berbaris di depan wc sambil antri mencuci tangan, setelah itu anak disuruh duduk dengan rapi, sebelum makan anak diajak bernyanyi “sebelum kita makan” dan berdoa sebelum makan, kemudian makan bersama, selama makan anak diingatkan agar tidak bersuara dan membuang sampah pada tempatnya. Setelah selesai makan anak disuruh membereskan tempat makanan, setelah itu anak diajak berdoa sesudah makan bersama. Kemudian guru menyuruh anak duduk yang rapi kembali langsung meneruskan pada kegiatan penutup atau akhir.

4. Kegiatan akhir

Pada kegiatan penutup, guru menanyakan kembali tentang kegiatan inti yang telah dilakukan tadi, guru memberikan pujian dan penguatan kepada anak yang sudah bisa melakukan kegiatan mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar. Dilanjutkan dengan bernyanyi, setelah itu guru menginformasikan tentang kegiatan esok diteruskan dengan berdoa sebelum pulang, salam, pesan, dan pulang.

c. Observasi dan Evaluasi

Selama melakukan penelitian tindakan kelas penulis melakukan observasi bersama teman sejawat Vivin Novarina, A.ma yaitu mengamati kemampuan anak saat belajar didalam kelas. Apakah kemampuan kognitif anak sudah meningkat melalui permainan balok dengan cara perlombaan. Evaluasi penilaian aspek-aspek yang dinilai dalam permainan balok yaitu: (1) kemampuan anak dalam mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, (2) kemampuan anak dalam mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan (3) kemampuan anak dalam menyusun balok sesuai dengan gambar.

d. Refleksi

Pada siklus kedua ini anak sudah bisa dengan benar dan tanpa bantuan guru lagi dalam mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar itu karena guru sebelum memulai pelajaran menerangkan dengan baik cara mengurutkan balok dari yang besar ke kecil, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk dan menyusun balok sesuai dengan gambar dengan melibatkan anak untuk mencoba ke depan terlebih dahulu sebelum belajar serta dengan cara membuat perlombaan sehingga anak bersemangat.

E. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar observasi, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dimulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.
2. Lembar penilaian keberhasilan, yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam pembelajaran.

Hasil observasi dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya.

**Tabel 3.2 Aspek yang dinilai pada Kognitif
anak melalui permainan balok**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria		
		A	B	C
1	Kemampuan anak mengurutkan balok dari yang besar ke kecil			
2	Kemampuan anak mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk			
3	Kemampuan anak menyusun balok sesuai dengan gambar			

Keterangan dan Kriteria penilaian :

A = Baik (Jika anak benar dan cepat tanpa bantuan guru)

B = Sedang (Jika anak benar dengan bantuan guru)

C = kurang (Jika anak tidak benar dan lambat walau sudah dibantu guru)

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan (Observasi)

Teknik pengamatan (Observasi) dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelompok A PAUD Quratul Uyun. Melalui kegiatan observasi ini peneliti dengan mudah mengetahui kendala yang dihadapi oleh anak kelompok A PAUD Quratul Uyun dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok.

a. Observasi pertama digunakan untuk menunjang data tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

- b. Observasi kedua digunakan untuk menunjang data tentang kemampuan kognitif anak.

2. Dokumentasi

Melakukan pengumpulan data informasi perkembangan atau keberhasilan anak pada saat melakukan penelitian yang diambil melalui foto.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah anak yang berhasil

N = Jumlah seluruh anak

(Arikunto,2008: 45)

Tabel 3.3 Kategori Skor Hasil Observasi

Persentase keberhasilan belajar	Kriteria
80% - 100%	Baik
70% - 79%	Sedang
50% - 69%	Kurang

H. Indikator keberhasilan

Dalam PTK ini baru dikatakan berhasil dengan baik dalam pembelajaran apabila 80% anak dapat mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk, 80% anak dapat menyusun balok sesuai dengan gambar, dan 80% anak dapat mengurutkan balok dari besar ke kecil.